SNSP-AXOP-FAH

Astérix® & OBÉLIX®

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

INFOGRAMES™

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

L'HISTOIRE 4
LES COMMANDES 5
COMMENCER LE JEU 6
LES OPTIONS 6
LA BARRE DES SCORES 7
LES ACTIONS POSSIBLES 8
LES BONUS.....9
LES SEQUENCES SPECIALES....10

L'HISTOIRE

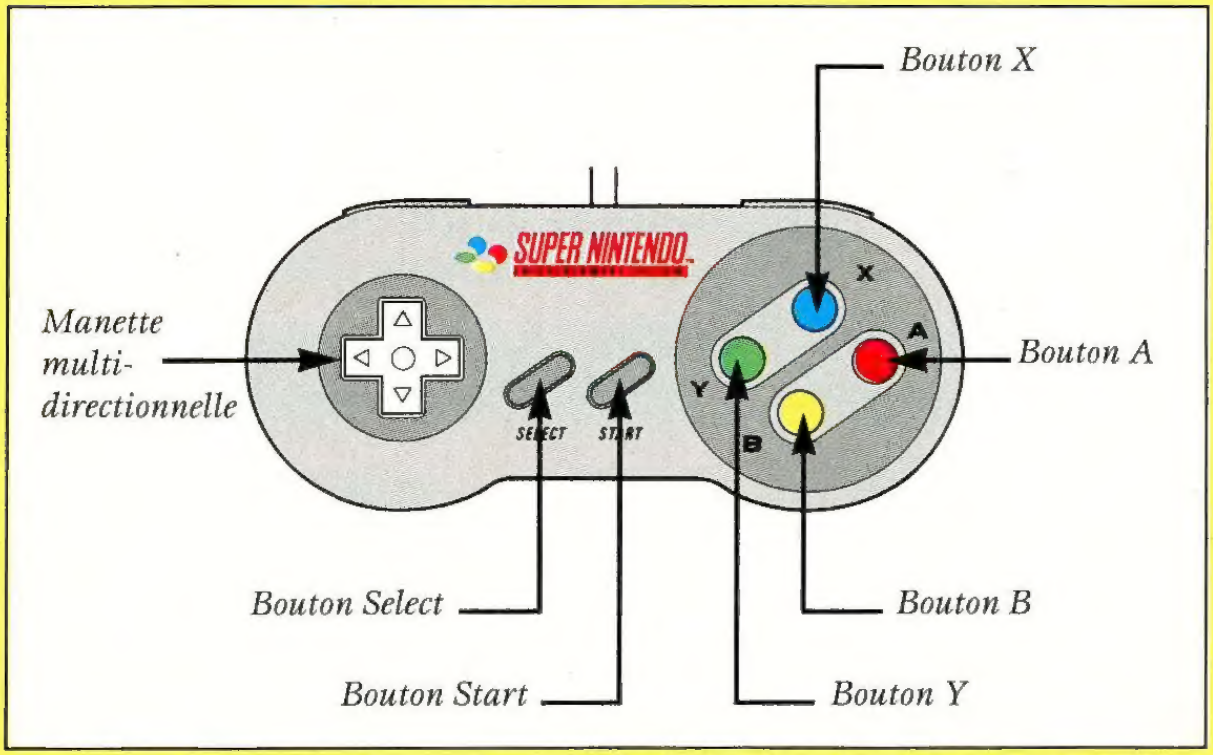
César est depuis toujours excédé à l'idée qu'un village gaulois puisse lui résister. Pour mettre fin aux troubles causés par ces irréductibles gaulois, il a décidé de faire construire une immense palissade autour de leur village: ils ne pourront alors plus sortir! La paix pourra enfin régner sur tout son Empire.

Mais César a oublié un détail : ces Gaulois sont vraiment irréductibles.

La palissade construite, il est convenu qu'Astérix et Obélix partent à travers tout l'empire afin d'y semer le désordre.

Pour prouver à César que les Gaulois sont libres d'aller ou bon leur semble, ils rapporteront un souvenir de chaque pays traversé.

LES COMMANDES



Manette multidirectionnelle : .....Déplacer Obélix ou Astérix
Déplacer le curseur dans les menus

Bouton B : .....Sauter
Bouton A : .....Coup de poing ou super coup de poing
Bouton Y : .....Courir
Bouton START :.....Commencer le jeu
Faire une pause
Valider les options

COMMENCER LE JEU

Pour parcourir l'Empire romain et ramener des souvenirs à César, introduisez la cartouche d'Obélix dans la console SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM et mettez l'interrupteur sur ON.
Vous verrez alors apparaître successivement les écrans de Copyright, de choix de la langue et de présentation du jeu. Pour passer de l'un à l'autre, appuyez sur Start jusqu'à obtention du MENU DE SELECTION qui offre trois possibilités :

- **MODE 1 JOUEUR**
- **MODE 2 JOUEURS**
- **OPTIONS**

Déplacez-vous dans ce menu avec la manette multidirectionnelle et appuyez sur le Bouton B pour valider votre choix.

MODE 1 JOUEUR

Si vous validez cette option, vous jouerez avec Obélix ou Astérix.

MODE 2 JOUEURS

Si ce choix est validé vous jouerez avec Astérix et Obélix.

OPTIONS

Ce menu vous permet de modifier les paramètres suivants :

- Le niveau de difficulté : facile-moyen-difficile
- Joueur 1 : choix du personnage
- Joueur 2 : choix du personnage
- Musique : mono-stéréo
- Musique : on/off (tu peux l'écouter ou la supprimer)
- Mot de passe : à voir ci-dessous
- Retour : pour sortir du menu d'options et retourner au menu de sélection

MOT DE PASSE

Appuyez sur la direction droite ou gauche de la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur sur la position désirée.
Appuyez sur la direction haut ou bas de la manette multi-directionnelle pour sélectionner un des personnages.
Appuyez sur START pour valider votre choix.

LA BARRE DES SCORES

LA TÊTE D'ASTÉRIX :
Le chiffre au dessous de la tête d'Astérix vous indique le nombre de vies qu'il vous reste.

LA TÊTE D'OBÉLIX :
Le chiffre au dessous de la tête d'Obélix, vous indique le nombre de vies qu'il vous reste.

LA BARRE D'ÉNERGIE :
Elle apparaît sous le score. Lorsqu'elle est vide,vous perdez une vie.

LE SCORE :
Il se situe à côté d'Obélix ou d'Astérix. Il dépend à la fois du nombre de bonus collectés, du nombre d'ennemis éliminés et du temps passé dans un tableau.

LE TEMPS :
Dès qu'Astérix et Obélix partent un compte à rebours commence.Le temps qu'il reste lorsque Astérix et Obélix ont atteint leur but est multiplié par 100 et ajouté au score.

FONCTION PAUSE : Si vous souhaitez interrompre momentanément le jeu au cours de la partie, appuyez sur le Bouton START. Pour reprendre la partie, appuyez à nouveau sur ce bouton.

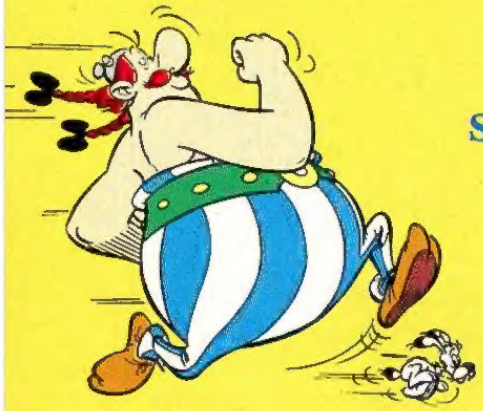
ACTIONS POSSIBLES

MARCHER

Pour marcher, utilisez les directions droite ou gauche de la manette multidirectionnelle.

COURIR

Pour courir, appuyez sur le Bouton Y et les directions droite ou gauche de la manette multidirectionnelle.



SE BAISSER

Pour vous baisser, appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle.

SAUTER

Pour sauter, appuyez sur le Bouton B.

DONNER UN COUP DE POING

Pour donner un coup de poing, appuyez sur le Bouton A.

DONNER UN SUPER COUP DE POING

Pour donner un super coup de poing, maintenez le Bouton A enfoncé, puis relâchez-le au moment de frapper.

MONTER OU DESCENDRE A L'ECHELLE

Pour monter ou descendre, utilisez les directions haut et bas de la manette multidirectionnelle.

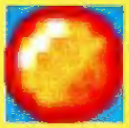
DESCENDRE D'UNE PLATE-FORME

Pour descendre d'une plate-forme, baissez-vous et appuyez sur le Bouton B.

LES BONUS

Tout au long de votre parcours, vous allez pouvoir reprendre de l'énergie en collectant de la nourriture locale. Attention, certains de ces bonus sont cachés dans des blocs qu'il vous faudra casser.

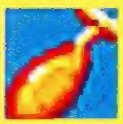
Récolter l'un des bonus suivants :
CUISSE DE SANGLIER, PASTEQUE, POISSON, FRUIT, MORCEAU DE GRUYERE, vous donne de l'énergie supplémentaire.



LES PIECES D'OR : 50 pièces d'or collectées donnent une vie supplémentaire.

1UP : Cette indication signifie que vous avez gagné une vie supplémentaire.

LA GOURDE DE POTION MAGIQUE : elle permet à Astérix de frapper automatiquement les ennemis et vous rend invincible pendant quelques secondes.



LE ROTI DE SANGLIER: Il permet à Obélix de frapper automatiquement les ennemis et vous rend invincible pendant quelques secondes.

L'ETOILE : Au fil du jeu, vous pouvez collecter des étoiles. Il y en a 10 par tableau. Si vous trouvez les 10 cachées dans chacun des tableaux, vous accédez à un tableau BONUS.

TABLEAUX BONUS :
Il y a 16 tableaux bonus à découvrir dans ce jeu !.

SEQUENCES SPECIALES

CHEZ LES BRETONS :

Vous commencerez votre voyage par la Grande Bretagne où il vous faudra venir en aide à l'équipe de rugby, emprisonnée dans la Tour de Londres. Les portes sont très solides et un bon coup de poing sera nécessaire pour les ouvrir.
Pour ensuite vous assurer du succès de l'équipe, vous participerez au match de rugby !

Les Romains disposent au départ de 4 points en mode facile, 6 points en mode normal et 9 points en mode difficile. Le but du jeu est de marquer et transformer 1 essai en mode facile, 2 essais en mode normal et 3 essais en mode difficile.

Pour le match, vous devrez utiliser les commandes suivantes :

La Manette multidirectionnelle à droite ou à gauche (pour courir vers la droite ou vers la gauche).

La Manette multidirectionnelle vers le bas pour éviter un adversaire en se baissant

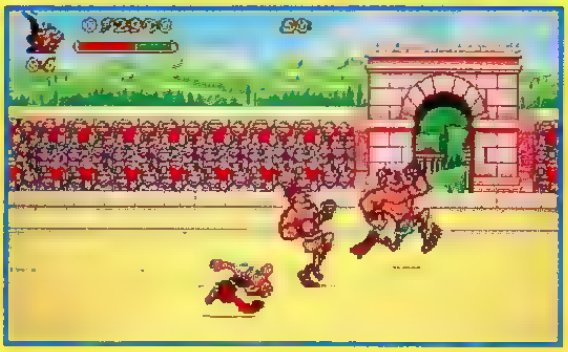
Le Bouton B pour éviter un adversaire en sautant.

Le Bouton A pour passer le ballon d'Obélix à Astérix et vice-versa.

L'HELVETIE :

Le banquier Zurix a disparu, partez donc en Helvétie pour le retrouver. Zurix parle très souvent de l'inviolabilité de ses coffres qui peuvent être une cachette sûre. Comment les ouvrir alors ? Peut-être qu'un tonneau de poudre pourrait venir à bout de ces solides coffres en pierre?

EN GRECE :
(AUX JEUX OLYMPIQUES)



Affronter des athlètes de tous les pays amuserait beaucoup Obélix et Astérix, cependant il va falloir se préparer rapidement car les athlètes romains ont déjà commencé un entraînement intensif. Alors pas un instant à perdre.....

Vous devez participer à trois épreuves, pour chacune d'elle, vous disposez de trois essais. Pour finir vainqueur, vous devez remporter deux des trois épreuves au moins.

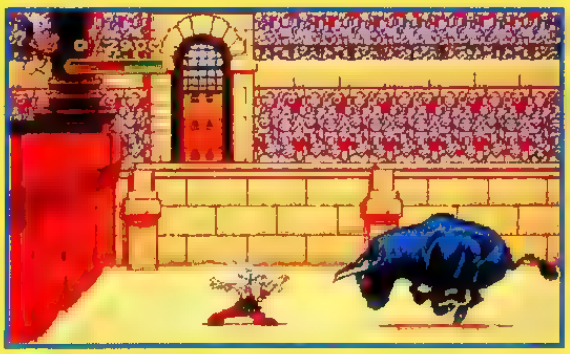
LA COURSE A PIED : pour courir, il vous faudra appuyer de façon répétitive sur le Bouton Y.

LA COURSE DE HAIES : courez en appuyant de manière répétitive sur le Bouton Y et sautez les haies en appuyant sur le Bouton B.

POUR LANCER LE JAVELOT : pour courir avec le javelot, appuyez sur le Bouton Y de façon répétitive. Plus vous courez vite et plus vous augmentez la puissance du "lancer" de javelot. Pour freiner, il vous faudra maintenir le Bouton B jusqu'à l'arrêt complet. L'angle du "lancer" apparaît alors à l'écran. Relâchez le Bouton B lorsque vous aurez choisi un angle, le javelot est ensuite lancé.

EN HISPANIE :

Soupalognon y Crouton, le fier et terrible chef espagnol a été enlevé pour participer à une corrida. Mais les Romains lui ont fait boire un terrible poison et le combat semble perdu d'avance. Pas de temps à perdre, rejoignez l'Espagne et prenez sa place dans l'arène.



LA CORRIDA : vous pouvez courir en vous servant des directions de la manette multidirectionnelle. Pour accélérer appuyez de façon répétitive sur le Bouton Y. Une jauge à l'écran vous indiquera votre vitesse. Pour vous mettre à l'abri des attaques du taureau, appuyez sur le Bouton B pour sauter derrière le refuge qui vous éloigne de l'arène et vous protège du taureau.

REJOINS-NOUS VITE SUR

36 15 Astérix®

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

De voorgeschiedenis 16

De bedieningen 17

Begin van het spel.....18

Opties.....18

De scorebalk.....19

Acties 20

Bonussen 21

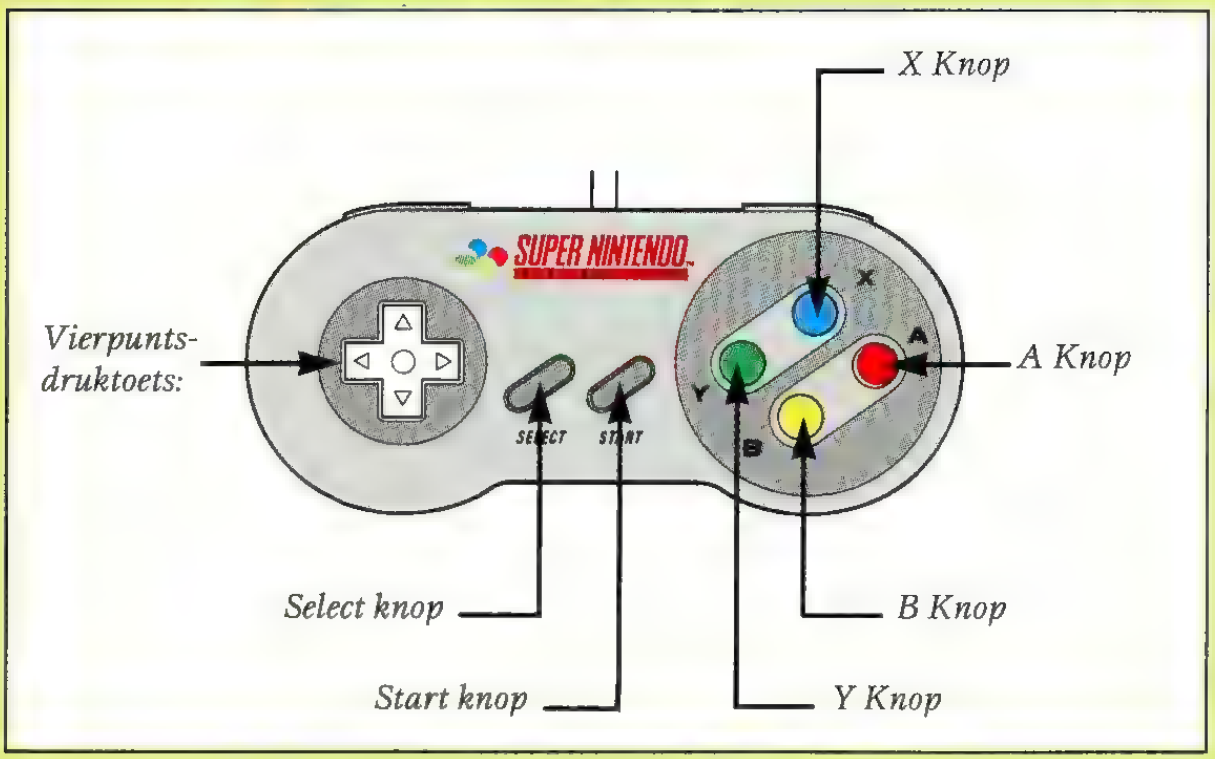
Speciale spelonderdelen ..22

DE VOORGESCHIEDENIS

Julius Caesar is nog altijd buiten zichzelf van woede over het feit dat een Gallisch dorpje hem weerstaat. Om een einde te maken aan de onrust die deze onoverwinnelijke Galliërs veroorzaken, heeft hij besloten een enorme omheining rondom hun dorp te bouwen: dan kunnen ze niet meer uit hun dorp en zal er eindelijk vrede heersen in zijn Rijk!

Maar Caesar heeft een klein detail over het hoofd gezien: deze Galliërs zijn echt onoverwinnelijk. Meteen nadat de omheining klaar is, besluiten Asterix en Obelix door het Rijk te trekken om overal chaos te scheppen. Om aan Caesar te tonen dat de Galliërs vrij zijn om te gaan en te staan waar ze willen, nemen ze uit elk land waar ze komen een aandenken mee.

DE BEDIENINGEN



Vierpuntsdruktoets: . . . . Aterix en Obelix verplaatsen
De cursor in de menu's verplaatsen

B knop: . . . . . springen
A knop: . . . . . stompen of een super-stomp geven
Y knop: . . . . . rennen
START knop: . . . . . het spel beginnen
pauzeren
opties bevestigen

BEGIN VAN HET SPEL

Breng de Obelix-cassette in het SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM en zet de knop op ON, om het Romeinse Rijk te doorkruisen en uit elk gebied een aandenken voor Caesar mee te nemen.
Vervolgens verschijnen de schermen van het Copyright, de taalkeuze en de spelpresentatie.
Om van het ene naar het andere scherm over te gaan, druk je op Start tot je bij het selektiemenu komt, waarin je drie keuzes hebt:

- **START 1 PLAYER**
- **START 2 PLAYERS**
- **OPTIONS**

Maak je keuze in dit menu met behulp van de vierpuntsdruktoets en bevestig je keuze met de B knop.

MODE 1 SPELER:
Als je deze keuze bevestigt, speel je de rol van Obelix of Asterix.

MODE 2 SPELERS:
Als je deze keuze bevestigt, speel je de rollen van Asterix en Obelix.

OPTIES

Met behulp van dit menu kun je de volgende parameters veranderen:

- De moeilijkheidsgraad (Difficulty): gemakkelijk (easy) - gemiddeld (medium) - moeilijk (hard)
- Speler 1 (Player 1): keuze van de stripheld
- Speler 2 (Player 2): keuze van de stripheld
- Muziek: mono/stereo
- Muziek: on/off (muziek in- of uitgeschakeld)
- Wachtwoord (Password): zie hieronder
- Retour (Return): om het optiemenu te verlaten en terug te keren naar het selektiemenu.

WACHTWOORD

Druk op rechts of links van de vierpuntsdruktoets om de cursor naar de gewenste positie te verplaatsen.
Druk met de vierpuntsdruktoets omhoog of omlaag om één van de striphelden te kiezen.
Druk op START om je keuze te bevestigen.

DE SCOREBALK

Het hoofd van Asterix:
Het cijfer onder het hoofd van Asterix, geeft het aantal levens weer, dat je nog over hebt.

Het hoofd van Obelix:
Het cijfer onder het hoofd van Obelix geeft het aantal levens weer, dat je nog over hebt.

De energiebalk:
Deze verschijnt onder de score. Wanneer deze regel leeg is, verlies je een leven.

De score:
Deze verschijnt naast Asterix of Obelix en hangt zowel van het aantal verzamelde bonussen af, als van het aantal uitgeschakelde vijanden en de speeltijd die je voor een bepaald spelscherm gebruikt hebt.

De speeltijd:
Zodra Asterix en/of Obelix vertrekken, wordt er gestart met aftellen. De tijd die overblijft als Asterix en/of Obelix hun doel bereikt hebben, wordt met 100 vermenigvuldigd en opgeteld bij de score.

Pauze: Wanneer je tijdelijk het spel wilt onderbreken, druk je op de Startknop. Om het spel te hervatten, druk je opnieuw op deze knop.

ACTIES

LOPEN Om te lopen, gebruik je de rechter of linker richtingen van de vierpuntsdruktoets.

RENNEN Om te rennen, gebruik je de Y knop en de richtingen rechts of links van de vierpuntsdruktoets.

BUKKEN Om te bukken, druk je met de vierpuntsdruktoets omlaag.

SPRINGEN Om te springen, druk je op de B knop.

STOMP Om iemand een stomp te geven, druk je op de A knop.

SUPER-STOMP Om een super-stomp te geven, houd je de A knop ingedrukt en laat je deze weer los op het moment dat je slaat.

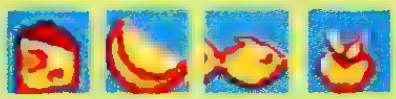
OMHOOG OF OMLAAG OP DE LADDER Om omhoog of omlaag te gaan, gebruik je de richtingen omhoog of omlaag van de vierpuntsdruktoets.

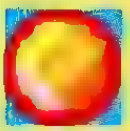
VAN EEN PLATFORM AFSPRINGEN Om van een platform af te springen, buk je en druk je op de B knop.

BONUSSEN

Gedurende de gehele rondreis, kan je je energie opladen door de specialiteiten van de streek te verzamelen. Opgelet, sommige van deze bonussen zitten in blokken verborgen, die je eerst zult moeten breken.

Door één van de volgende bonussen te verzamelen: EVERZWIJNPOOT, WATERMELOEN, VIS, FRUIT, GRUYÈREKAAS, krijg je extra energie.

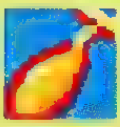




GOUDSTUKKEN: Door 50 goudstukken te verzamelen, krijg je een extra leven.

1UP: Deze melding geeft aan dat je een extra leven hebt verdiend.

FLESJE MET TOVERDRANK: Hierdoor kan Asterix automatisch zijn vijanden slaan. Gedurende enkele sekonden is hij onoverwinnelijk.



GEBRADEN EVERZWIJN: Hierdoor kan Obelix automatisch zijn vijanden slaan. Gedurende enkele sekonden is hij onoverwinnelijk.

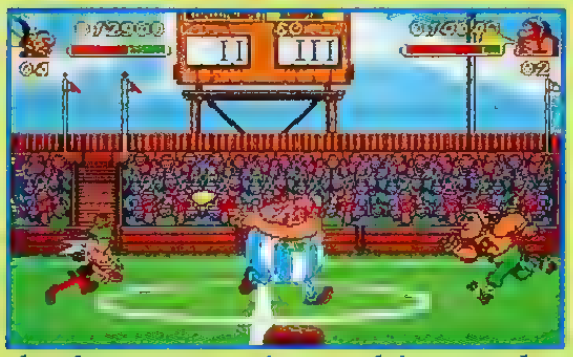
DE STER: Gedurende het spel kun je sterren verzamelen. Er zijn er 10 per spelscherm. Als je de 10 sterren gevonden hebt, die in elk niveau verborgen zitten, krijg je toegang tot een BONUSRUIMTE.

BONUSRUIMTES

Er zijn 16 bonussruimtes in dit spel te ontdekken!

SPECIALE SPELONDERDELEN

BIJ DE BRITTEN:



Je begint de reis met een bezoek aan Brittannië, waar je een rugbyteam, dat gevangen zit in de Toren van Londen, te hulp moet schieten. De toegangsdeuren zijn bijzonder sterk en je zult een aardige oplawaai moeten verkopen om ze te openen.
Om er vervolgens zeker van te zijn dat het team wint, zul je aan de rugbywedstrijd mee moeten doen!

De Romeinen beschikken bij aanvang over 4 punten op het gemakkelijke spelniveau, over 6 punten op het gemiddelde niveau en over 9 punten op het moeilijke niveau. Het doel van het spel is om te scoren, om 1 try op het gemakkelijke niveau, 2 tries op het gemiddelde niveau en 3 tries op het moeilijke niveau in doelpunten om te zetten.

Om de wedstrijd te spelen, gebruik je de volgende bedieningen:

Vierpuntsdruktoets naar rechts of naar links (om naar rechts of links te rennen).

Vierpuntsdruktoets omlaag om een tegenstander te vermijden door te bukken.

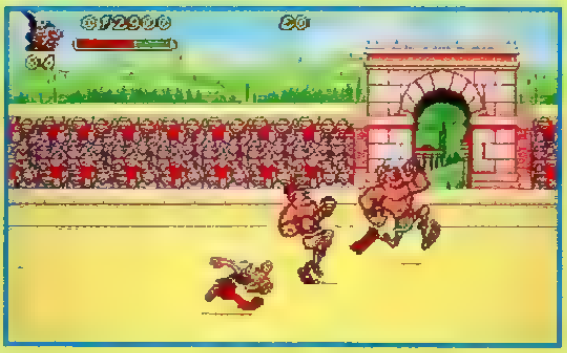
B knop om een tegenstander te vermijden door te springen.

A knop om de bal van Obelix naar Asterix over te gooien en andersom.

BIJ DE HELVETIËRS:

De bankier Zurix is verdwenen. Vertrek daarom naar Helvetië om hem terug te vinden. Zurix heeft het vaak over de onschendbaarheid van zijn kluizen, die een veilige verstopplaats kunnen vormen. Maar hoe krijg je die open? Misschien dat je er met een tonnetje springstof in slaagt deze onbreekbare stenen kluizen te openen?

IN GRIEKENLAND:
(OLYMPISCHE SPELEN)



Asterix en Obelix willen zich graag met alle internationale atleten meten, maar dan zullen ze zich wel snel moeten voorbereiden, want de Romeinse atleten zijn al met een intensief trainingsprogramma begonnen. Geen moment meer te verliezen dus...

Je moet aan drie sporten meedoen en voor elk van deze drie beschik je over drie pogingen. Om als winnaar te eindigen, moet je op zijn minst twee van deze drie sporten winnen.

WEDLOOP: Om te rennen, dien je herhaaldelijk op de Y knop te drukken.

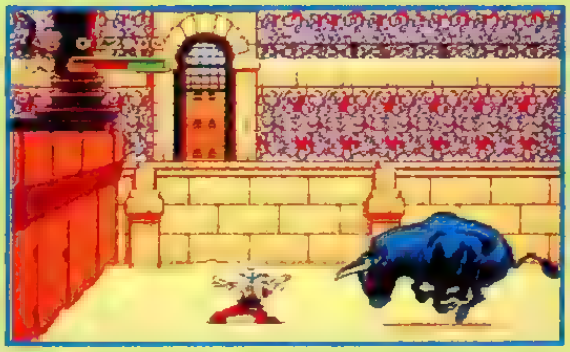
HORDENLOOP: Ren door herhaaldelijk op de Y knop te drukken en spring over de horden door op de B knop te drukken.

SPEERWERPEN: Om te rennen met de speer, druk je herhaaldelijk op de Y knop. Des te harder je rent, des te krachtiger "werp" je de speer. Om af te remmen, moet je de B knop ingedrukt houden tot je volledig stil staat. De hoek van de worp verschijnt vervolgens op het scherm. Laat de B knop los, wanneer je een hoek gekozen hebt. De speer wordt vervolgens geworpen.

IN HISPANIA:

Paella y Peseta, de trotse en verschrikkelijke Spaanse leider is ontvoerd om mee te doen aan een stieregevecht. Maar de Romeinen hebben hem een sterk vergif laten drinken, zodat het gevecht op voorhand verloren lijkt. Geen ogenblik te verliezen... Ga naar Hispania en neem zijn plaats in de arena in.

HET STIEREGEVECHT



Je kunt rennen met behulp van de richtingen van de vierpuntsdruktoets. Om te versnellen, druk je herhaaldelijk op de Y knop. Een indicatieregel op het scherm geeft je snelheid aan. Om je tegen de aanvallen van de stier te beschermen, druk je op de B knop om achter de schutting te springen, zodat je je van het midden van de arena verwijdert en je veilig bent.

Astérix / obelix / idefix / Panoramix

N: 5 Helvetica

Falbala - chef - obelix - idefix

grecia

---

idefix - falbala - panoramix -

chef -

EGYPTIA

---

falbala - asterix - idefix - obelix

Hispania

Asterix : obelix : idefix : panoramix
Henzetia

INFOGRAMES garantit à l'acheteur initial de ce produit INFOGRAMES que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour un période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel INFOGRAMES est vendu "tel quel" sans aucune garantie expresse ou implicite, et INFOGRAMES n'est responsable d'aucune perte ni aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, INFOGRAMES, accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout logiciel INFOGRAMES, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

Veuillez-vous adresser à : **INFOGRAMES**
84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 Villeurbanne Cedex - FRANCE

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel INFOGRAMES résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins. Ce programme ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'INFOGRAMES.

CREDITS

Programmed by:	Isidro Gilabert
Graphics:	Nicolas Pothier, Jean-Marc Toroella, Pascal Casolari, Sergio Palacios
Sound:	Alberto Jose Gonzalez
Design:	Vincent Pelisson
Additional work:	Philippe Agripnidis, Emmanuel Régis
Direction and realisation:	Stéphane Baudet
Executive Producer:	Edith Protière
Production:	Bruno Bonnell
Thanks to:	Les Editions Albert René, all the testing department

Distribué par :
INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX

© 1995 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO © 1995 - INFOGRAMES MULTIMEDIA

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON